

PISCINA RADIOACTIVA (6)

Caerse en la piscina radioactiva es mortal.

OPERACION BOMBA HIDRAULICA (8)

Para manejar el ascensor, BOUNTY BOB deberá estar de pie en él, luego apriete # 5 para poner en marcha el ascensor. Use el control para mover el ascensor para arriba y para abajo. Púñse el boton de salto para apagarlo y dar acción, otra vez, a BOUNTY BOB.

STOMPERS (9)

El contacto con los STOMPERS es mortal. Las plataformas móviles de éste nivel son diferentes a las de otros niveles, porque solo pueden ser utilizadas una vez. Una vez que BOUNTY BOB haya saltado de una plataforma, ésta se quedará en la misma posición hasta el final del nivel.

CAÑÓN (10)

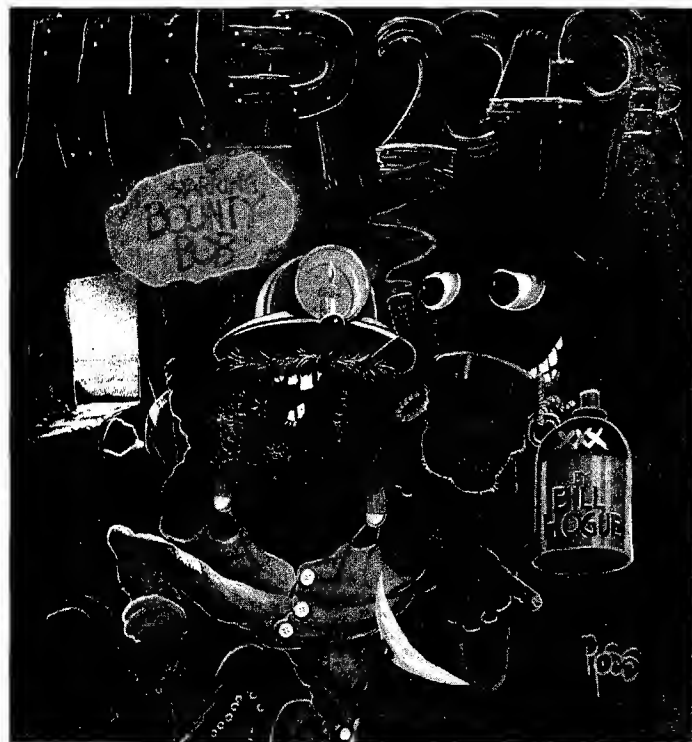
BOUNTY BOB deberá avanzar hasta la estructura superior al ser disparado por un cañón. Para hacer ésto BOUNTY BOB deberá ir a la habitación donde está el TNT y y comerselo, subir por la escalera y luego caer dentro del cañón.

Mueva el cañón hasta la posición deseada utilizando el control. Pulse el boton de salto para disparar el cañón. BOUNTY BOB subirá un nivel por cada tonelada de TNT que se haya comido.

Recibirá también 150 puntos por TONELADA/FARDO que haya tomado. Tenga cuidado de no comer más de 3 toneladas de TNT de una vez, sino saldrá disparado del cañón a una velocidad mortal.

URANIO (11)

!Enhorabuena! ha llegado al Nivel 11. Coja el Uranio y recoja los puntos extra.



**CARTRIDGE INSTRUCTIONS
SPIELANLEITUNG IN DEUTSCH
MODE D'EMPLOI EN FRANÇAIS
SPELINSTRUKTIES
ISTRUZIONI PER LA CARTUCCIA
ISTRUCCIONES DE JUEGO**

CBS
ELECTRONICS

Video Game Cartridge for CBS ColecoVision Video Game System
 Video Spiel-Kassetten für CBS ColecoVision Video Game System
 Programbokse Till CBS ColecoVision Video Game System
 Videospill Tyl knytningmoduler for CBS ColecoVision Video Game System

Spelkassetter för CBS ColecoVision Video Game System
 Videopellikasitt CBS ColecoVision Video Game System

English Instructions	Page	3
Spielanleitung in Deutsch	Blatt	6
Mode d'emploi en Français	Page	9
Nederlandse gebruiksaanwijzing	Bladzijde	12
Istruzioni in Italiano	Pagina	15
Instrucciones en Español	Pagina	18

CBS is a trademark of CBS Inc.
 ColecoVision is a trademark of Coleco Industries, Inc.
 © 1982, 1983 by Micro Fun, a division of Micro Lab
 All rights reserved.

ONE/TWO PLAYER GAME

Miner 2049er can be played by one or two players. Select by pressing 1 or 2 when prompted for the number of players. Press 2 only if a second controller is connected.

OBJECTIVE.

The objective of Miner 2049er is for Bounty Bob to survive all 11 game levels in succession without being destroyed. The game is over when the third Bounty Bob is destroyed. Miner hats in the upper left corner of the screen represent how many Bounty Bobs you have left. To reach each successive level, Bounty Bob must MASK the entire framework on the present level before the time display reaches 0. After all the framework has been masked, the time left on the clock is converted to points and added to your score.

GAME LEVELS.

Miner 2049er consists of 11 levels.

- 1) Ladders
- 2) Slides
- 3) Elevator
- 4) Lillipads
- 5) Moving Lillipads
- 6) Radioactive Pool
- 7) Multiple Lifts
- 8) Hydraulic Pump
- 9) Stompers
- 10) Cannon
- 11) Uranium

SCORING. Scoring is as follows:

Miner tools	150 points
Mutants	100 points
Framework	5 points per section
TNT	150 points per ton/bundle

An extra Bounty Bob is rewarded upon reaching 10000, 30000, and 50000 points.

BOUNTY BOB MOVEMENT

Bounty Bob can walk, jump up, forward or backward, climb up and down ladders, and slide down the slides.

CONTROLLER

Use the controller to move Bounty Bob in all directions.

JUMP BUTTON Jump in place

Controller + jump button. Jump forward/backward

COMMANDS

The commands that are active throughout the game are:

- # Pause game and time on/off
- 0 Restart game
- ★ Sound on/off

MUTANTS

Mutants are dangerous until one of the miner tools is taken. After a miner tool has been taken, the Mutants change color and acquire a friendly appearance – they smile for a few seconds. During this friendly period they are vulnerable and may be touched to destroy them forever. If they are not destroyed, they will flash and then return to their dangerous state. Bounty Bob must jump over the Mutants to survive when miner tools are not involved in a level.

ELEVATOR (3)

Press # 5 to retrieve the elevator to Bounty Bob's level. Press 1-4 to arrive at the desired level. Bounty Bob must be on the elevator when you press 1-4 to set it in motion. He may jump off the elevator at any time while it is moving.

LILLIPADS/LIFT (4,5,7).

Bounty Bob assumes the same motion as the lillipads and lifts.

RADIOACTIVE POOL (6).

Falling into the radioactive pool is lethal.

HYDRAULIC PUMP OPERATION (8).

To operate the lift Bounty Bob must first be standing on it, then press # 5 to turn on the lift. Use the controller to move the lift up and down. Press the jump button to turn it off and give movement back to Bounty Bob.

STOMPERS (9)

Contact with the Stompers is lethal. The moving platforms in this level are different from those in other levels in that they can only be used once. Once Bounty Bob jumps off a platform, it will stay in that position until the end of the level.

CANNON (10).

Bounty Bob must advance to the upper framework by being shot out of a cannon. To do this, he needs to go to the TNT chamber and eat TNT, climb the ladder, and then fall into the cannon. Move the cannon to the desired location using the controller. Press the jump button to fire the cannon. He will then move up 1 level per ton of TNT that he has eaten. You will also receive 150 points per ton/bundle of TNT taken. Be careful not to eat more than 3 tons of TNT at a time as this will shoot him out of the cannon at lethal speeds.

URANIUM (11).

Congratulations! You've made it to the eleventh level. Take the uranium and collect bonus points.

SPIEL FÜR 1 ODER 2 SPIELER

Miner 2049er™ kann von einem oder zwei Spielern gespielt werden. Auf die Frage nach der Anzahl der Spieler drücke die Taste 1 oder 2. Die Taste 2 darf nur gedrückt werden, wenn eine zweite Steuereinheit angeschlossen ist.

DIE AUFGABE.

Die beim Miner 2049er™ gestellte Aufgabe besteht darin, dass Bounty Bob der Reihe nach alle 11 Spielstufen, ohne vernichtet zu werden, durchlaufen soll. Das Spiel endet, wenn der dritte Bounty Bob vernichtet ist.

Bergmannskappen in der oberen linken Ecke des Bildschirms zeigen an, wieviele Bounty Bobs Du noch zur Verfügung hast. Um die nächste Spielstufe zu erreichen, muss Bounty Bob die gesamte Gerüststruktur der jeweiligen Spielstufe abdecken bevor die Zeitanzeige 0 erreicht. Wenn die gesamte Struktur abgedeckt ist, wird die übriggebliebene Zeit auf der Uhr in Punkte umgewandelt und Deinem Punktestand zugerechnet.

SPIELSTUFEN

Miner 2049er™ besteht aus 11 Spielstufen.

1. Leitern
2. Rutschen
3. Förderplattform
4. Seerosenblätter
5. Seerosenblätter in Bewegung
6. Der radioaktive Teich
7. Verschiedene Aufzüge
8. Hydraulische Pumpe
9. Stompers
10. Kanone
11. Uran

PUNKTE – werden wie folgt vergeben:

Bergmannswerkzeug	150 Punkte
Mutants	100 Punkte
Gerüststruktur	5 Punkte pro Segment
TNT-Sprengstoff	150 Punkte pro Tonne/Bündel

Ein zusätzlicher Bounty Bob wird Dir jeweils bei der Erzielung von 10.000, 30.000 und 50.000 Punkte zur Verfügung gestellt.

BOUNTY BOBS BEWEGUNGSFREIHEIT

Bounty Bob kann gehen, in die Höhe, nach vor und zurück springen, Leitern hinauf- und hinunterklettern, und die Rutschen hinuntergleiten.

STEUEREINHEIT

Mit der Steuereinheit kann Bounty Bob nach allen Richtungen bewegt werden.

SPRUNGKNOPF

Für Sprünge an der Stelle.

Steuereinheit + Sprungknopf - für Sprünge vor und zurück.

BEFEHLSEINGABE

Die folgenden Befehle können im gesamten Spielablauf aktiviert werden:

Spielpause und Zeit Ein/Aus

0 Wiederbeginn

★ Ton Ein/Aus

MUTANTEN

Diese durch Mutation entstandenen Wesen sind so lange gefährlich, bis eines der Bergmannswerkzeuge weggenommen wurde. Danach wechseln sie jedesmal die Farbe und nehmen eine freundliche Haltung ein – für ein paar Sekunden lächeln sie. Während dieser freundlichen Phase sind sie verletzbar und können durch Berühren für immer vernichtet werden. Gelingt dies nicht, blitzen sie wieder auf und kehren in ihr gefährliches Stadium zurück. Wenn auf einer Spielstufe keine Bergmannswerkzeuge vorkommen, muss Bounty Bob, um zu überleben, über die Mutanten hinwegspringen.

FÖRDERPLATTFORM (3)

Drücke #-6, um das Förderwerk auf Bounty Bobs Ebene zurückzuholen. Drück 1-4 für die entsprechende Höhe. Bounty Bob muss auf der Förderplattform sein, wenn Du 1-4 drückst, um sie in Bewegung zu setzen. Wenn sie in Bewegung ist, kann Bounty Bob jederzeit von der Förderplattform abspringen.

SEEROSENBLÄTTER/AUFZÜGE (4, 5, 7)

Bounty Bob macht die Bewegung der Seerosenblätter und der Aufzüge mit.

RADIOAKTIVER TEICH (6)

Ein Sturz in den radioaktiven Teich ist tödlich.

BETRIEB DER HYDRAULISCHEN PUMPE (8)

Um den Aufzug in Betrieb nehmen zu können, muss Bounty Bob erst darauf stehen; dann drücke #-5, um ihn in Bewegung zu setzen. Benütze die Steuereinheit, um den Lift hinauf und hinunter zu bewegen. Drücke den Sprungknopf, um ihn anzuhalten und Bounty Bob seine Bewegungsfreiheit wiederzugeben.

STOMPERS (9)

Eine Berührung mit den Stompers ist tödlich. Die beweglichen Plattformen in dieser Spielstufe unterscheiden sich von den anderen dadurch, dass sie nur einmal verwendet werden können. Sobald Bounty Bob von einer dieser Plattformen abspringt, bleibt sie in dieser Position bis zum Ende der Spielstufe.

KANONE (10)

Bounty Bob muss zu dem oberen Gerüstwerk vordringen, indem er sich aus der Kanone hinaufschiesst. Zu diesem Zweck muss er zur TNT-Kammer gehen und TNT essen, die Leiter hinaufklettern und dann in die Kanone fallen. Bringe die Kanone mittels Steuereinheit in die erwünschte Position und drücke den Sprungknopf, um die Kanone abzufeuern. Pro Tonne TNT, das er gegessen hat, steigt Bounty Bob um eine Ebene höher. Du bekommst 150 Punkte pro Tonne/Bündel des eingenommenen TNT. Hüte Dich davor, mehr als 3 Tonnen TNT auf einmal zu essen, da ihn dies mit tödlicher Geschwindigkeit aus der Kanone feuern würde.

URAN (11)

Herzlichen Glückwunsch... Du hast die elfte Spielstufe erreicht! Nimm das Uran und kassiere Zusatzpunkte.

POUR 1 OU 2 JOUEURS

MINER 2049er™ se joue à 1 ou 2 joueurs. Sélectionnez le nombre de joueurs en pressant la touche 1 ou 2 du boîtier de contrôle.

OBJECTIF

Le but de MINER 2049er™ est pour Bounty Bob de survivre à travers les 11 galeries d'une mine hantée.

Le jeu s'arrête quand Bounty Bob a perdu ses 3 vies.

Les casques de mineurs en haut de l'écran vous indique le nombre de vies restantes.

A chaque tableau, Bounty Bob doit parcourir l'intégralité des plates-formes avant d'accéder à une nouvelle phase de jeu. Attention, toutes ces épreuves se jouent contre la montre.

Le temps non utilisé est converti en points et ajouté à votre score.

NIVEAU DE JEU

MINER 2049er™ possède 11 niveaux de jeu.

1. Echelles
2. Tobbogans
3. Ascenseurs
4. Plate-forme
5. Montes-charges
6. Bassin radioactif
7. Ascenseurs multiples
8. Verrins hydrauliques
9. Marteaux pilons
10. Canon
11. Uranium

SCORES

Outils de mineurs	150 points
Mutants	100 points
Tableau	5 points
TNT	150 points

Vous gagnez un Bounty Bob supplémentaire quand votre score atteint 10.000, 30.000 et 50.000 points.

LES DEPLACEMENTS DE BOUNTY BOB

Bounty Bob peut marcher, sauter, en avant, en arrière, escalader, descendre les échelles et glisser sur les toboggans.

COMMANDES

Vous pouvez intervenir sur le jeu grâce aux touches:

pause; marche/arrêt

0 remise en jeu

★ son; marche/arrêt

MUTANTS

Ces mutants sont dangereux tant que le mineur n'a pas pris ses outils. Dès qu'il a en main un outil, le mutant change de couleur et devient tout sourire. Mais ce sourire ne dure que quelques secondes. Durant lesquelles les mutants deviennent vulnérables. A vous de savoir les détruire à temps! Sinon, ils lanceront des éclairs et reprendront leur aspect féroce. Bounty Bob doit alors sauter par dessus pour survivre et changer de niveau pour prendre ses outils.

ASCENSEURS (3)

Appuyez sur 2, 3 ou 4, en fonction de l'étage que vous voulez atteindre. Appuyez sur 5 pour renvoyer l'ascenseur au niveau où se trouve Bounty Bob. Placez toujours Bounty Bob dans l'ascenseur avant d'appuyer sur les touches 1, 2, 3 ou 4.

PLATES-FORMES ET MONTES-CHARGES (4, 5, 6, 7)

Bounty Bob doit sauter sur les plates-formes ou les montes-charges pour accéder aux différents étages.

BASSIN RADIOACTIF (6)

Tomber dans le bassin radioactif ne vous laissera aucune chance de survie.

OPERATION VERRIN HYDRAULIQUE (8)

Pour actionner le monte-charge, Bounty Bob doit d'abord se placer dessus. Appuyez ensuite sur 5 pour le mettre en marche. Poussez la manette de contrôle vers le haut ou le bas pour le faire monter ou descendre. Appuyez sur l'un des pulseurs pour arrêter le monte-charge et reprendre le contrôle de Bounty Bob.

MARTEAUX PILONS (9)

Il est fortement déconseillé de rester sous les marteaux pilons. De plus, dans ce niveau, chaque plate-forme mobile ne peut servir qu'une fois.

CANON (10)

Bounty Bob doit utiliser le canon pour se propulser dans les étages supérieurs. Mais avant, il doit voler des charges de TNT, grimper à l'échelle et se jeter dans la gueule du canon.

Manoeuvrez le canon de gauche à droite avec la manette de contrôle. Appuyez sur le pulseur latéral... Feu! Voilà Bounty Bob projeté dans les airs. Vous gagnez un Bonus de 150 points par charge de TNT dérobée. Attention! Ne ramassez pas plus de 3 tonnes de TNT à la fois sinon Bounty Bob, transformé en homme-obus, ira s'écraser sur les parois de la mine.

URANIUM (11)

Félicitations! Vous êtes arrivé au 11ème niveau. Prenez l'uranium et ramassez le Bonus, si le mutants vous le permettent.

MINER 2049er™ est une marque déposée de Big Five Software et sous licence conjointe avec Compuvid ColecoVision™, marque déposée de Coleco Industries Inc. Micro Fun™ est une marque déposée de Micro Lab. Inc. © 1982, 1983.

La location de cette cassette est strictement interdite. Son utilisation est limitée aux représentations privées et gratuites effectuées exclusivement dans un cercle de famille et toute forme de représentation publique directe ou indirecte de cette cassette, notamment par le biais de sa location, est strictement interdite conformément aux dispositions de l'Article 41 de la loi numéro 57-298 du 11 mars 1957 sur la propriété littéraire et artistique.

SPELBESCHRIJVING

Het spel kan met 1 of 2 spelers gespeeld worden. Druk op knop 1 indien u alleen wilt spelen, terwijl als u knop 2 indrukt het spel met 2 personen gespeeld kan worden.

Alléén op knop 2 drukken wanneer ook de tweede handcontroller is aangesloten.

HET DOEL

Het doel van MINER 2049er™ is, dat Bounty Bob alle 11 opeenvolgende spelniveau's overleeft zonder vernietigd te worden. Het spel is afgelopen, wanneer de derde Bounty Bob is vernietigd.

In de linker bovenhoek van het scherm is aan het aantal mijnwerkers-petten te zien hoeveel Bounty Bob's u nog over hebt.

Om met succes elk opeenvolgend niveau te bereiken moet, voordat de tijdslimiet is overschreden, Bounty Bob het gehele netwerk doorlopen. Resteert er dan nog tijd, dan wordt deze tijd in bonuspunten omgezet en bij uw score geteld.

SPELNIVEAU

Miner 2049er™ = 11 speelschermen

1. ladders
2. glijbanen
3. lift
4. lilliputters
5. bewegende lilliputters
6. radioactief zwembad
7. dubbele liften
8. hydraulische pomp
9. stompers
10. kanon
11. uranium

PUNTENTELLING

mijnwerktuigen	150 punten
mutanten	100 punten
netwerk	5 punten per afdeling
TNT explosieven	150 punten per ton TNT of bundel

Bij het behalen van resp. 10.000/30.000 en 50.000 punten krijgt u een extra Bounty Bob.

DE BEWEGINGEN VAN BOUNTY BOB:

Bounty Bob kan lopen, naar links of rechts springen, ladders op- en afklimmen en van de glijbaan glijden. Gebruik de handcontroller om Bounty Bob in alle richtingen te bewegen.

Springknop = voor springen op de plaats

Handcontroller + springknop = naar rechts of links springen

Deze knoppen gebruikt u tijdens het spel:

pauzeknop

0 spel opnieuw starten

★ geluid aan/uit

MUTANTEN

Mutanten zijn gevaarlijk totdat één van de mijnwerktuigen wordt gepakt. Daarna verandert de mutant van kleur, krijgt een vriendelijker uiterlijk en glimlacht zelfs een paar seconden. Tijdens deze 'vriendelijke periode' zijn ze kwetsbaar en ongevaarlijk. U kunt ze dan vernietigen. Wanneer U ze niet vernietigt zullen ze na enkele seconden weer in hun oorspronkelijke, zeer gevaarlijke gedaante terugkeren.

Wanneer op een bepaald scherm geen mijnwerktuigen voorkomen, moet Bounty Bob over de mutant springen om te overleven.

LIFT (3)

Druk op # 5 van de handcontroller om de lift naar Bounty Bobs niveau te halen.

Druk dan op nr. 1 of 4 om op de gewenste etage te komen. Om de lift in beweging te brengen moet Bounty Bob eerst in de lift staan voordat u de knop indrukt.

Bounty Bob kan te allen tijde uit de lift springen, ook wanneer deze in beweging is.

Lilliputters/lift (4, 5, 7) Bounty Bob neemt dezelfde snelheid aan als de lilliputters en liften.

RADIOAKTIEF ZWEMBAD

Een val in het radioactieve zwembad is dodelijk

HYDRAULISCHE POMP (8)

Om de lift te laten werken moet Bounty Bob er eerst in gaan staan, dan kan de lift gestart worden door op knop 5 te drukken. Gebruik de handcontroller om de lift omhoog of omlaag te brengen. Druk op de 'springknop' van de handcontroller om de lift stop te zetten en ook om Bounty Bob weer in beweging te brengen.

STOMPERS (9)

Contact met de stomper is noodlottig. De bewegende platvormen op dit niveau zijn anders dan die van de andere niveaus, in zoverre, dat deze maar éénmaal te gebruiken zijn.

Als Bounty Bob van een platvorm ontsnapt blijft dit tot het einde van dat speelscherm in dezelfde positie staan.

KANON

Bounty Bob moet de bovenste etage bereiken door zich door een kanon af te laten schieten. Om dit te doen moet hij naar de explosievenkamer en TNT opeten. Daarna moet hij de ladder opklimmen om dan in de loop van het kanon te vallen.

Stel het kanon via de handcontroller in de gewenste positie. Druk op de knop en vuur.

Nadat Bounty Bob is afgeschoten zal hij voor elke ton TNT explosieven die hij opgegeten heeft 1 etage hoger komen.

U ontvangt bovendien 150 punten per ton TNT, die hij opgegeten heeft. Maar wees voorzichtig en eet niet meer dan 3 ton TNT per keer anders wordt Bounty Bob met een dodelijke snelheid afgevuurd.

URANIUM (11)

Gefeliciteerd, u heeft het 11e speelscherm bereikt. Pak het uranium en ontvang de bonuspunten.

COME SI GIOCA

Miner 2049er si può giocare con uno o due giocatori. Selezionate premendo 1 o 2 quando lo schermo vi chiede il numero dei giocatori. Premete 2 solo se il secondo comando è collegato.

OBIETTIVO

L'obiettivo di Miner 2049er è di far raggiungere a BB tutti gli 11 livelli di gioco in successione senza essere distrutto. Il gioco finisce con la distruzione consecutiva di 3 BB.

I cappelli da minatore sull'angolo sinistro in alto sullo schermo vi dicono quanti BB sono rimasti.

Per raggiungere ciascun livello successivo BB deve "mascherare" l'intero riquadro al presente livello prima che il display contatempo raggiunga lo zero.

Dopo aver mascherato tutto il quadro, il tempo rimasto sull'orologio viene convertito in punti che sono accreditati sul vostro punteggio.

LIVELLI DI GIOCO

MINER 2049er è composto da 11 livelli:

- 1) Scale
- 2) Scivoli
- 3) Ascensore
- 4) Lillipads
- 5) Lillipads mobili
- 6) Piscina radioattiva
- 7) Ascensori multipli
- 8) Pompa idraulica
- 9) Inseguitori
- 10) Cannoni
- 11) Uranio.

IL PUNTEGGIO È IL SEQUENTE:

Attrezzi da minatore	150 punti
Mutanti	100 punti
Riquadro	5 punti per sezione
TNT	150 punti per tonnellata

Un Bounty Bob extra è assegnato al raggiungimento di 10.000, 30.000 e 50.000 punti.

MOVIMENTI DI BB

BB può camminare, saltare in su, a lato - indietro, salire su e giù per le scale e scivolare giù dagli scivoli.

JOYSTICK (comando di controllo)

Usate il comando di controllo per muovere BB in tutte le direzioni.

PULSANTE DI SALTO

Comando + pulsante di salto per saltare in avanti - indietro.

COMANDI DI CONTROLLO

I comandi in funzione durante tutta la gara sono:

- # Pausa e tempo on/off
- 0 Ripresa dopo la pausa
- ★ Suono on/off (inclusione o esclusione)

MUTANTI

I mutanti sono pericolosi fino a quando non ci si impossessa di un attrezzo da minatore. Quando ciò avviene, i mutanti cambiano colore e acquistano un aspetto amichevole: sorridono per qualche secondo. Durante questo periodo amichevole essi sono vulnerabili e se toccati vengono distrutti per sempre. Se non vengono distrutti, emettono una luce e ritornano allo stato pericoloso. BB deve saltare sui mutanti per sopravvivere quando gli attrezzi da minatore non sono coinvolti ad alcun livello.

ASCENSORE (3)

Premere # 5 per far giungere l'ascensore al livello di BB. Premere 1 - 4 per arrivare al livello desiderato. BB deve già essere sull'ascensore quando si preme 1 - 4 per metterlo in funzione.

Può anche saltare dall'ascensore a qualsiasi momento mentre è in movimento.

LILLIPADS/ASCENSORE (4.5.7.)

BB acquista lo stesso movimento dei lillipads e degli ascensori.

PISCINA RADIOATTIVA (6)

E' mortale cadere nella piscina radioattiva.

FUNZIONAMENTO DELLA POMPA IDRAULICA (8)

Per mettere in funzione l'ascensore, BB deve prima salirci sopra, poi premere # 5 per argli la forza motrice. Si usi il comando di controllo per far salire e scendere l'ascensore. Premere il pulsante di salto per arrestarlo e resitutare il movimento a BB.

INSEGUITORI (9)

Il contatto con gli inseguitori è mortale. Le piattaforme mobili a questo livello sono diverse da quelle in altri livelli nel senso che possono essere usate una volta sola. Quando BB salta da una piattaforma rimane in quella posizione fino alla fine del livello.

CANNONE (10)

BB deve avanzare fino al limite superiore del riquadro facendosi sparare fuori da un cannone. Per fare ciò deve recarsi nella stanza del TNT, mangiarne, salire la scala e quindi cadere nel cannone. Spostate quindi il cannone fino alla posizione desiderata usando il comando di controllo. Premete il pulsante per sparare il cannone. BB salirà allora di un livello per ogni tonnellata di TNT mangiata. Riceverete anche 150 punti per tonnellata/carico di TNT preso.

Fate attenzione di non mangiare più di 3 tonnellate di TNT alla volta per evitare di sparare BB fuori dal cannone a velocità mortale.

URANIO (11)

Congratulazioni per aver raggiunto l'11° livello. Prendete l'uranio e i punti del bonus.

JUEGO DE UNO/DOS JUGADORES

Miner 2049 puede ser jugado por uno ó dos jugadores. Seleccione apretando uno ó dos (1 ó 2) cuando se le pregunte por el número de jugadores, pulse 2 sólo cuando esté conectado el segundo control.

OBJETIVO.

El objetivo de MINER 2049 es que BOUNTY BOB sobreviva los 11 (once) niveles, todos seguidos sin que sea destruido; el juego termina cuando el tercer BOUNTY BOB ha sido destruido. Los cascos de minero que aparecen en la esquina superior izquierda de la pantalla, representan cuantos Bounty Bob debe recorrer toda la estructura del nivel en el que esté, antes de que el tiempo se le acabe. Cuando toda la estructura haya sido recorrida, el tiempo que le quede en el reloj se convierte en puntos y se acumula a su puntuación.

NIVELES DE JUEGO

MINER 2049 tiene 11 (once) niveles.

- 1) Escaleras
- 2) Toboganes
- 3) Ascensor
- 4) Nenúfares
- 5) Nenúfares móviles
- 6) Piscina radioactiva
- 7) Ascensores múltiples
- 8) Bomba Hidráulica
- 9) "Stompers"
- 10) Cañón
- 11) Uranio

PUNTUACION

La puntuación es la siguiente:

Herramientas de minero	150 puntos
Mutantes	100 puntos
Estructura	5 puntos por sección
TNT	150 puntos por TON/Fardo

Se concede un BOUNTY BOB extra cuando se alcanzan los 10.000, 30.000 y 50.000 puntos.

MOVIMIENTOS DE BOUNTY BOB

BOUNTY BOB puede andar, saltar hacia arriba, adelante ó atrás, trepar ó bajar escaleras, y moverse por los toboganes.

CONTROL

Utilice el control para mover a BOUNTY BOB en todas las direcciones. Para saltar, oprima el botón lateral del control. Para saltar hacia adelante ó hacia atrás utilice ambos mandos.

ORDENES

Las ordenes que permanecen activas durante todo el juego son:

Pausa durante el juego

0 Recomenzo del juego.

★ Interruptor sonido.

MUTANTES

Los mutantes son peligrosos hasta que se tome una de las herramientas del minero. Una vez que una herramienta ha sido tomada, los mutantes cambian de color y adquieren una apariencia simpática. — Sonrien durante unos segundos. Durante este simpático periodo, éstos son vulnerables y a los puede eliminar para siempre. Si no son destruidos, esperarán y volverán otra vez a su estado peligroso. BOUNTY BOB deberá saltar por encima de los mutantes para sobrevivir cuando los mutantes están en estado peligroso.

ASCENSOR (3)

Presione # 6 para llevar el ascensor hacia el nivel de BOUNTY BOB. Pulse 1-4 para llegar al nivel deseado. BOUNTY BOB deberá estar en el ascensor cuando usted pulse 1-4 para ponerlo en marcha. Este podrá saltar del ascensor en cualquier momento mientras está en marcha.

NENUFAR/ASCENSORES

Pantallas (4, 5, 7)

BOUNTY BOB realiza los mismos movimientos que los nenúfares y ascensores.